

PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP METODE SIMULASI *ONLINE TRADING* DI BURSA EFEK INDONESIA DI FAKULTAS EKONOMI YOGYAKARTA

Sri Hermuningsih

Kristi Wardani

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta

hermun_feust@yahoo.co.id

kristipasca02@yahoo.com

ABSTRACT

This study aimed to investigate and analyze the students' perceptions of the online trading simulation method in the Indonesia Stock Exchange. The research sample consisted of 100 students of Faculty of Economics of Sarjanawiyata Tamansiswa University and students of Faculty of Economics of Muhammadiyah University of Yogyakarta who became investors and were active in trading. The analysis method was an independent test of mean difference.

The results of the study showed that there was difference in perceptions between students of Faculty of Economics of Sarjanawiyata Tamansiswa University and students of Faculty of Economics of Muhammadiyah University of Yogyakarta regarding the online trading simulation method with a significance value of 0.004. This was caused by different behavioral intentions between students of Faculty of Economics of Sarjanawiyata Tamansiswa University and students of Faculty of Economics of Muhammadiyah University of Yogyakarta in doing the online trading simulation, however the online trading simulation was joyful and effective for them to learn stock investment in the capital market.

Keywords : persepsi, simulasi, *online trading*, Bursa Efek Indonesia

PENDAHULUAN

Simulasi merupakan suatu metode pembelajaran praktek interaktif yang melibatkan penciptaan situasi atau ruang belajar dalam suatu program pelatihan. Tujuan dari simulasi adalah untuk memunculkan pengalaman pembelajaran selama mengikuti program pelatihan. Metode ini mirip dengan permainan peran, tetapi dalam simulasi, peserta lebih banyak berperan sebagai dirinya sendiri saat melakukan kegiatan.

Metode Simulasi *Online Trading* dapat diterapkan pembelajaran mata kuliah Pasar Modal di Perguruan Tinggi perlu dilakukan agar supaya mahasiswa dalam

proses belajar mengajar tidak mengalami kejenuhan. Pengembangan dan desain model sebagai salah satu strategi pembelajaran dilakukan sebagai upaya untuk mengatasi kelemahan metode yang sudah ada selama ini, sesuai dengan kondisi lingkungan dan teknologi maupun sifat keilmuannya (Suhendro 2014).

Suwarjono (2003) menyatakan bahwa perilaku mahasiswa dalam belajar tidak sepenuhnya mencerminkan atribut yang seharusnya melekat pada individu. Tidak disadari oleh dosen bahwa kondisi perkuliahan selama ini cenderung menjemukan (*boring lectures*) dan tidak nyaman (*joylessness*). Strategi

pembelajaran yang baik seharusnya dapat dipilih dan dilakukan oleh dosen sehingga mampu menginspirasi serta mendorong keingintahuan mahasiswa. Hasil penelitian Suhendro (2012), menunjukkan bahwa mahasiswa merasakan minat dan manfaat yang besar serta kemudahan dalam memahami materi dalam pembelajaran model simulasi online trading mata kuliah pasar modal. Proses pembelajaran berlangsung efektif jika orang belajar dalam keadaan positif dan merasa tidak tertekan. Hasil penelitian Hermuningsih dan Wardani (2015), menunjukkan bahwa kemudahan dalam penggunaan program termasuk kategori tinggi, sehingga pembelajaran mata kuliah Pasar Modal menyenangkan, lebih menarik, tidak membosankan dan memotivasi mahasiswa untuk melakukan investasi di pasar modal

KAJIAN PUSTAKA

Persepsi

Persepsi adalah tanggapan (penerimaan) langsung dari sesuatu atau proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui panca inderanya (Ludigdo, 1999). Persepsi mencakup penerimaan, pengorganisasian, dan penafsiran stimulus yang telah diorganisasi dengan cara yang dapat mempengaruhi perilaku dan membentuk sikap (Retnowati, 2003). Melalui pemahaman persepsi individu, seseorang dapat meramalkan bagaimana perilaku individu itu didasarkan pada persepsi mereka mengenai apa realita itu, bukan mengenai apa realita itu sendiri (Retnowati, 2003). Sugihartono, dkk (2007) mengemukakan bahwa persepsi adalah kemampuan otak dalam menerjemahkan stimulus atau proses untuk menerjemahkan stimulus yang masuk ke dalam alat indera manusia. Persepsi manusia terdapat perbedaan sudut pandang dalam penginderaan. Ada yang mempersepsikan sesuatu itu baik atau persepsi yang positif maupun persepsi negatif yang akan mempengaruhi tindakan manusia yang tampak atau nyata. Bimo Walgito

(2004) mengungkapkan bahwa persepsi merupakan suatu proses pengorganisasian, penginterpretasian terhadap stimulus yang diterima oleh organisme atau individu sehingga menjadi sesuatu yang berarti, dan merupakan aktivitas yang integrated dalam diri individu. Respon sebagai akibat dari persepsi dapat diambil oleh individu dengan berbagai macam bentuk. Stimulus mana yang akan mendapatkan respon dari individu tergantung pada perhatian individu yang bersangkutan. Berdasarkan hal tersebut, perasaan, kemampuan berfikir, pengalaman-pengalamanyang dimiliki individu tidak sama, maka dalam mempersepsi sesuatu stimulus, hasil persepsi mungkin akan berbeda antar individu satu dengan individu lain.

Setiap orang mempunyai kecenderungan dalam melihat benda yang sama dengan cara yang berbeda-beda. Perbedaan tersebut bisa dipengaruhi oleh banyak faktor, diantaranya adalah pengetahuan, pengalaman dan sudut pandangnya. Persepsi juga bertautan dengan cara pandang seseorang terhadap suatu objek tertentu dengan cara yang berbeda-beda dengan menggunakan alat indera yang dimiliki, kemudian berusaha untuk menafsirkannya. Persepsi baik positif maupun negatif ibarat *file* yang sudah tersimpan rapi di dalam alam pikiran bawah sadar kita. *File* itu akan segera muncul ketika ada stimulus yang memicunya, ada kejadian yang membukanya. Persepsi merupakan hasil kerja otak dalam memahami atau menilai suatu hal yang terjadi di sekitarnya (Waidi, 2006).

Jalaludin Rakhmat (2007) menyatakan persepsi adalah pengamatan tentang objek, peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Sedangkan, Suharman (2005) menyatakan: "persepsi merupakan suatu proses menginterpretasikan atau menafsir informasi yang diperoleh melalui sistem alat indera manusia". Menurutnya ada tiga aspek di dalam persepsi yang dianggap relevan

dengan kognisi manusia, yaitu pencatatan indera, pengenalan pola, dan perhatian. Dari penjelasan di atas dapat ditarik suatu kesamaan pendapat bahwa persepsi merupakan suatu proses yang dimulai dari penglihatan hingga terbentuk tanggapan yang terjadi dalam diri individu sehingga individu sadar akan segala sesuatu dalam lingkungannya melalui indera-indera yang dimilikinya.

Syarat Terjadinya Persepsi

Menurut Sunaryo (2004) syarat-syarat terjadinya persepsi adalah sebagai berikut: a) Adanya objek yang dipersepsi. b) Adanya perhatian yang merupakan langkah pertama sebagai suatu persiapan dalam mengadakan persepsi. c) Adanya alat indera/reseptor yaitu alat untuk menerima stimulus. d) Saraf sensoris sebagai alat untuk meneruskan stimulus ke otak, yang kemudian sebagai alat untuk mengadakan respon.

Faktor yang Mempengaruhi Persepsi

Menurut Miftah Toha (2003), faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi seseorang adalah sebagai berikut : 1) Faktor internal: perasaan, sikap dan kepribadian individu, prasangka, keinginan atau harapan, perhatian (fokus), proses belajar, keadaan fisik, gangguan kejiwaan, nilai dan kebutuhan juga minat, dan motivasi. 2) Faktor eksternal: latar belakang keluarga, informasi yang diperoleh, pengetahuan dan kebutuhan sekitar, intensitas, ukuran, keberlawanan, pengulangan gerak, hal-hal baru dan familiar atau tidak asing suatu objek.

Proses Persepsi

Menurut Miftah Toha (2003), proses terbentuknya persepsi didasari pada beberapa tahapan, yaitu: 1) Stimulus atau Rangsangan, terjadinya persepsi diawali ketika seseorang dihadapkan pada suatu stimulus/rangsangan yang hadir dari lingkungannya. 2) Registrasi, dalam proses registrasi, suatu gejala yang nampak adalah

mekanisme fisik yang berupa penginderaan dan syarat seseorang berpengaruh melalui alat indera yang dimilikinya. Seseorang dapat mendengarkan atau melihat informasi yang terkirim kepadanya, kemudian mendaftar semua informasi yang terkirim kepadanya tersebut. 3) Interpretasi merupakan suatu aspek kognitif dari persepsi yang sangat penting yaitu proses memberikan arti kepada stimulus yang diterimanya. Proses interpretasi tersebut bergantung pada cara pendalaman, motivasi, dan kepribadian seseorang.

Simulasi

Simulasi merupakan salah satu cara untuk memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi di dunia nyata (*real world*). Banyak metode yang dibangun dalam *Operations Research* dan *System Analyst* untuk kepentingan pengambilan keputusan dengan menggunakan berbagai analisis data. Pendekatan yang digunakan untuk memecahkan berbagai masalah yang tidak pasti dan kemungkinan jangka panjang yang tidak dapat diperhitungkan dengan seksama adalah dengan simulasi.

Struktur Dasar Model Simulasi

Setiap model umumnya akan memiliki unsur-unsur berikut ini: (1) Komponen-komponen model, yakni entitas yang membentuk model, didefinisikan sebagai objek sistem yang menjadi perhatian pokok. (2) Variabel, yakni nilai yang selalu berubah. (3) Parameter, yakni nilai yang tetap pada suatu saat, tapi bisa berubah pada waktu yang berbeda. (4) Hubungan fungsional, yakni hubungan antar komponen-komponen model. (5) Konstrain, yakni batasan dari permasalahan yang dihadapi.

Langkah-langkah Simulasi

Dalam melakukan simulasi terdapat langkah-langkah yang perlu dilakukan: (1) Pendefinisian Sistem, menentukan batasan sistem dan identifikasi variabel yang signifikan. (2) Formulasi Model, yakni

merumuskan hubungan antar komponen model. (3) Pengambilan Data, yakni identifikasi data yang diperlukan model sesuai tujuan pembuatannya. (4) Pembuatan Model, yakni menyesuaikan penyusunan model dengan jenis bahasa simulasi yang digunakan. (5) Verifikasi Model, yakni proses pengecekan terhadap model apakah sudah bebas dari kesalahan. Dalam tahap ini perlu disesuaikan dengan bahasa simulasi yang digunakan. (6) Validasi Model, yakni proses pengujian terhadap model apakah sudah sesuai dengan sistem nyatanya. (7) Skenariosasi Penyusunan skenario terhadap model. Setelah model dianggap valid, maka berikutnya adalah membuat beberapa skenario atau eksperimen untuk memperbaiki kinerja sistem sesuai dengan keinginan. Secara umum jenis-jenis skenario ini adalah: (1) Skenario parameter dilakukan dengan mengubah nilai parameter model. Skenario jenis ini mudah dilakukan karena kita hanya melakukan perubahan terhadap nilai parameter model dan melihat dampak terhadap output. (2) Skenario struktur dilakukan dengan mengubah struktur model. Skenario jenis ini memerlukan pengetahuan yang cukup tentang sistem agar struktur baru yang diusulkan dan dieksperimenkan dapat memperbaiki kinerja sistem. (3) Interpretasi Model, yakni proses penarikan kesimpulan dari hasil output model simulasi. (4) Implementasi, yakni penerapan model pada sistem nyata. (5) Dokumentasi, yakni proses penyimpanan hasil output model.

Keuntungan Simulasi

Keuntungan dari uji coba dengan menggunakan simulasi adalah sebagai berikut: (1) Mengantisipasi kemungkinan-kemungkinan adanya kesalahan atau kegagalan sebelum dilakukan implementasi ke dalam sistem yang sesungguhnya. (2) Dengan simulasi kita dapat memberikan gambaran yang jelas tentang sistem yang akan dibuat. (3) Dengan simulasi kita dapat melakukan evaluasi sistem dalam jangka waktu yang singkat. Contohnya, jika dalam

sistem yang sebenarnya diperlukan waktu beberapa hari untuk mengetahui hasil dari sistem tersebut namun dengan simulasi kita dapat mempercepatnya hanya dalam beberapa menit saja.

Kerugian Simulasi

Kerugian dari uji coba dengan menggunakan simulasi adalah sebagai berikut: (1) hasil dari simulasi kadang-kadang tidak sepenuhnya sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. (2) untuk melakukan suatu simulasi kadang-kadang membutuhkan biaya yang mahal dan waktu.

Pembelajaran Model Simulasi

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran dikelas atau yang lain (Joyce dan Weil, 1980). Model pembelajaran ini diterapkan didalam dunia pendidikan dengan tujuan mengaktifkan kemampuan yang dianalogikan dengan proses sibernetika. Pendekatan simulasi dirancang agar mendekati kenyataan dimana gerakan yang dianggap kompleks sengaja dikontrol, misalnya dalam proses simulasi ini dilakukan dengan menggunakan simulator. Menurut Gilstrap & Martiin (1975), simulasi adalah suatu kegiatan untuk mendapatkan dasar dasar atau pokok sesuatu seadanya tanpa menggunakan keseluruhan aspek yang nyata, tanpa rasa takut salah tindakan serta hukuman.

Model pembelajaran simulasi bertujuan untuk: (1) melatih keterampilan tertentu baik bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari, (2) memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip, (3) melatih memecahkan masalah, (4) meningkatkan keaktifan belajar, (5) memberikan motivasi belajar kepada siswa, (6) melatih siswa untuk mengadakan kerjasama dalam situasi kelompok, (7) menumbuhkan daya kreatif siswa, dan (8) melatih siswa untuk

mengembangkan sikap toleransi.

Tujuan metode pembelajaran simulasi adalah (1) siswa mempunyai gambaran tentang hal-hal yang berhubungan dengan proses mengatur sesuatu, proses memuat sesuatu, proses terjadinya sesuatu, proses mengerjakan atau menggunakannya, dan komponen-komponen yang membentuk sesuatu. (2) agar proses pembelajaran lebih menarik bagi mahasiswa (3) untuk meminimalisir pembelajaran satu arah dari guru, dengan metode ini mahasiswa dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran (4) merangsang mahasiswa untuk aktif mengamati, menyesuaikan antara teori dengan kenyataan dan mencoba mempraktekkan apa yang ada dalam teori menjadi sesuatu yang nyata (disimulasikan).

Karakteristik Metode Pembelajaran Simulasi

Salah satu karakteristik metode pembelajaran simulasi adalah perpaduan antara *student centered approach* dan *teacher approach*. Menurut Sudrajat (2007) terdapat dua jenis pendekatan yaitu (a) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa (*student centered approach*). (2) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada guru (*teacher centered approach*) Metode pembelajaran simulasi adalah metode pembelajaran yang merupakan perpaduan antara *student center* dan *teacher center*. Dosen dan mahasiswa sama-sama mengoptimalkan perannya dalam proses belajar mengajar.

Pembelajaran Online Trading, di Bursa Efek Indonesia

Pembelajaran tentang *Online Trading*, di Bursa Efek Indonesia mempunyai tujuan untuk memberikan bekal pada mahasiswa tentang konsep, pengetahuan dan seluk beluk perdagangan dengan metode *Online Trading*, di Bursa Efek Indonesia, karena peran yang diemban oleh pasar modal khususnya Bursa Efek Indonesia saat ini

cukup besar baik bagi para investor, emiten, pedagang

Sistem perdagangan di Bursa Efek Indonesia saat ini telah dilakukan secara *online trading*. Sistem ini mengandalkan teknologi informasi (internet) dan *software* khusus untuk melaksanakan perdagangan surat berharga (saham dan obligasi). Setiap investor secara mandiri dapat langsung melakukan transaksi jual beli (*buy* atau *sell*) saham dengan bantuan komputer yang telah terisi *software* tertentu dengan internet dengan seketika (*realtime*). Sistem ini sangat membantu investor karena dapat lebih cepat, dapat dilakukan dimana saja dan di waktu kapan pun sesuai jam perdagangan Bursa Efek Indonesia. *Software* dari masing-masing perusahaan sekuritas otomatis akan terhubung secara *online* dengan *Jakarta Automated Trading System (JATS)* yang ada di PT BEI. JATS yang digunakan sejak 22 Mei 1995 menggantikan sistem manual sebelumnya. Sistem JATS ini telah digantikan dengan sistem baru bernama *JATS-Next* Sejak 2 Maret 2009, karena semua perusahaan sekuritas telah melakukan *Online Trading*, maka perdagangan dari lantai bursa (*Trading Floor*) sudah tidak dilakukan lagi.

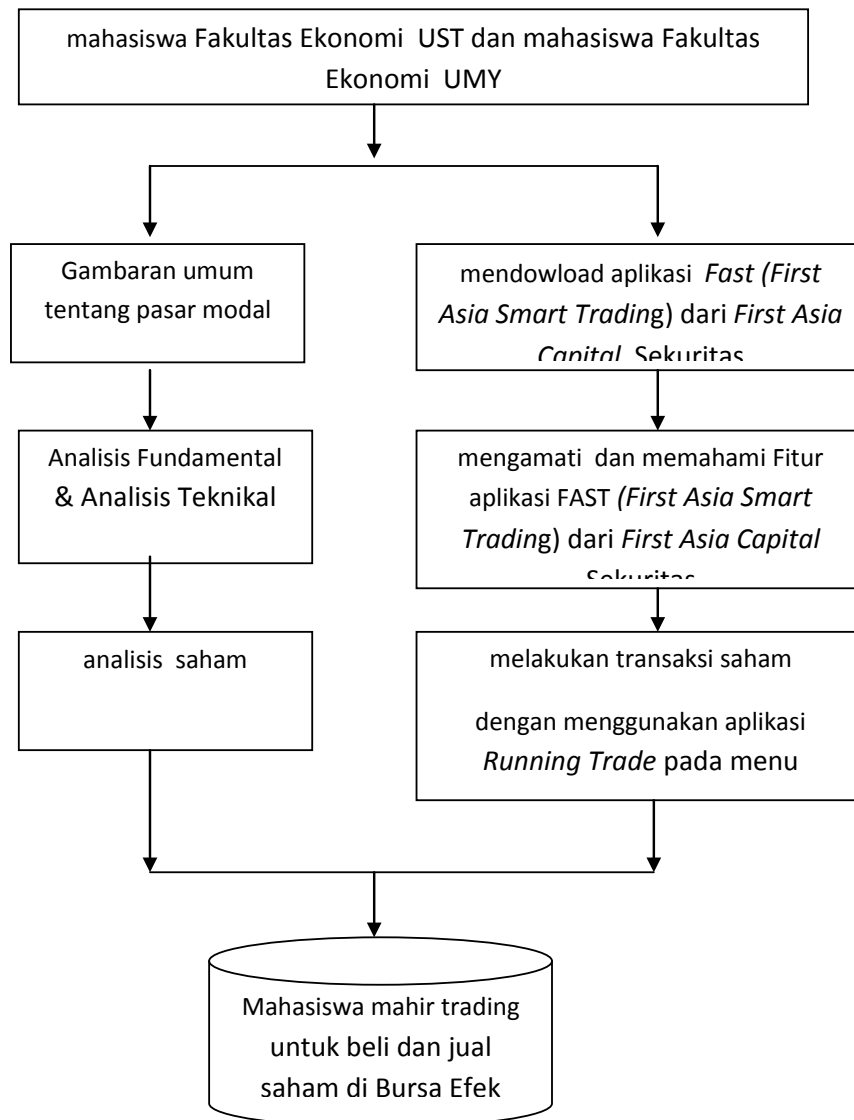
Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian Wahyuningsih (2005) memberikan bukti empiris penerapan model pembelajaran PBI (*Problem based instruction*) dapat mengembangkan sekaligus meningkatkan kemampuan berfikir kritis peserta. Malik (2010), menunjukkan, strategi pembelajaran interaktif model simulasi, strategi efektif dalam penggunaan waktu belajar dan efektif dalam meningkatkan prestasi mahasiswa. Suhendro (2012), menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model simulasi *online trading* dengan *Idx Virtual Trading* Mata Kuliah Pasar Modal menjadi lebih menarik, efektif memotivasi belajar dan tidak membosankan (*attitude toward using* > 50%). Hermuningsih dan Wardani

(2015), menunjukkan bahwa dengan metode simulasi *trading onlinedi* Bursa Efek Indonesia memberikan manfaat, kemudahan kegunaan dan sikap adalah positif artinya metode simulasi *trading on linedi* Bursa Efek Indonesia ini menjadikan pembelajaran mata kuliah pasar modal *Institusi Depository* dan Pasar Modal menyenangkan dan tidak

Kerangka Pikir

Dengan membandingkan antara persepsi mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa dan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Yogyakarta terhadap metode simulasi *trading on line* di Bursa Efek Indonesia, secara umum dapat digambarkan dalam skema kerangka pikir.



membosankan.

Hipotesis: Terdapat perbedaan persepsi antara mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dan mahasiswa Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta terhadap metode simulasi *trading on linedi* Bursa Efek Indonesia

METODE PENELITIAN

Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu (1) observasi (2) pertanyaan terstruktur (kuesioner) (3) pengumpulan data sekunder. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan

dalam rangka mendapatkan hasil umpan balik atas pencapaian sebuah metode pembelajaran tertentu Menurut Sugiyono (2010) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang

digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Populasi, Sampel dan Metode

Pengambilan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa dan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Yogyakarta yang sudah menjadi investor dan melakukan trading saham di Bursa Efek Indonesia. Sampel dalam penelitian adalah 100 mahasiswa Fakultas Ekonomi UST dan mahasiswa Fakultas Ekonomi UMY yang menjadi investor dan aktif melakukan trading. Metode analisis dengan menggunakan uji beda rata-rata independent

Sumber Dan Metode Pengumpulan Data

Data primer dikumpulkan melalui kuesioner yang dibagikan kepada responden. Kuesioner ini akan dibagikan kepada responden untuk mengukur. Metode analisis data digunakan alat uji statistik, yaitu Independent Sample T-Test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Hipotesis

Penelitian menilai persepsi mahasiswa terhadap metode simulasi *online trading* di Bursa Efek Indonesia di Fakultas Ekonomi Yogyakarta. Metode ini disusun dan diujicobakan pada sejumlah mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa dan Fakultas Ekonomi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Yogyakarta yang sudah menjadi investor dan melakukan trading saham di Bursa Efek Indonesia. Berdasarkan pengamatan proses dan hasil kegiatan trading saham di Bursa Efek Indonesia menunjukkan ada perbedaan persepsi antara mahasiswa

Fakultas Ekonomi Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa dengan mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Yogyakarta terhadap Metode Simulasi *Online Trading* Di Bursa Efek Indonesia di Fakultas Ekonomi Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikan. (2-tailed) sebesar $0,004 < 0,05$. Maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam uji independent sample T-test. Maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya bahwa terdapat perbedaan antara rata-rata persepsi mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa dengan mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Yogyakarta.

Sehingga hipotesis yang menyatakan bahwa: Terdapat perbedaan persepsi antara mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dan mahasiswa Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta terhadap metode simulasi *trading on lined* Bursa Efek Indonesia terbukti. Hal ini disebabkan karena adanya niat perilaku yang berbeda antara mahasiswa FE UST dengan mahasiswa FE UMY dalam melakukan simulasi *online trading* saham di Bursa Efek Indonesia, tetapi metode simulasi *online trading* saham di Bursa Efek Indonesia ini menyenangkan dan efektif bagi mereka untuk belajar investasi saham di pasar modal

Tahapan metode simulasi *online trading* saham di Bursa Efek Indonesia

Adapun tahapan metode simulasi online trading saham di Bursa Efek Indonesia dapat di tampilkan diagram alir pada.

Tahap Orientasi, (1) mahasiswa di berikan gambaran umum tentang pasar modal, (2) mahasiswa di berikan tentang analisis fundamental dan teknikal, (3) mahasiswa di berikan tentang analisis Saham

Tahap Trading, (1) mahasiswa di berikan penjelasan tentang cara mendownload aplikasi *Fast (First Asia Smart Trading)*

dari *First Asia Capital* Sekuritas, kemudian mahasiswa dapat mendownload aplikasi *Fast (First Asia Smart Trading)* dari *First Asia Capital* Sekuritas (2) Mahasiswa mengamati Fitur aplikasi *FAST (First Asia Smart Trading)* dari *First Asia Capital* Sekuritas, kemudian mahasiswa dapat memahami tentang (*First Asia Smart Trading*) dari *First Asia Capital* Sekuritas (3) Mahasiswa melakukan transaksi jual beli surat berharga sendiri dengan pendampingan dari *First Asia Capital* Sekuritas, kemudian mahasiswa dapat melakukan transaksi surat berharga sendiri dengan aplikasi *Running Trade* pada menu *Trading board*

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan persepsi antara mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa dengan mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta terhadap

metode simulasi *online trading*, dengan nilai signifikan sebesar 0,004, hal ini disebabkan karena adanya niat perilaku yang berbeda antara mahasiswa FE UST dengan mahasiswa FE UMY dalam melakukan simulasi *online trading*, tetapi metode simulasi *online trading* ini menyenangkan dan efektif bagi mereka untuk belajar investasi saham di pasar modal

Penggunaan teknologi informasi dalam simulasi *online trading*, perlu diberikan baik kepada mahasiswa Fakultas Ekonomi UST maupun mahasiswa Fakultas Ekonomi UMY agar dapat digunakan untuk belajar investasi saham di pasar modal. Penelitian ini baru sebatas pada subjek mahasiswa Fakultas Ekonomi UST maupun mahasiswa Fakultas Ekonomi UMY, maka perlu dilakukan penelitian dengan subjek mahasiswa di beberapa Fakultas Ekonomi di Perguruan Tinggi di Yogyakarta sehingga akan menghasilkan penelitian yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam Malik, (2010). Model Pembelajaran Inkuiri dengan menggunakan Virtual Laboratory dan Real Laboratory untuk meningkatkan Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMA pada Topik Listrik Dinamis. Tesis SPS UPI Bandung; Tidak diterbitkan
- Ahmad Sudrajat. (2007). Kompetensi Guru dan Peran Kepala Sekolah. [http://www. Google. Com](http://www.Google.Com)
- Bimo Walgito. (2004). Pengantar psikologi Umum. Jakarta: Penerbit Andi
- Bruce Joyce & Marsha Weil. (1996). *Models of Teaching*. Boston, London, Toronto, Sydney, Tokyo, Singapore: Prentice-Hall, Inc.
- Gilstrap, Robert L. dan Martiin, (1975). *Current Strategies for Teachers*. California : Goodyear Pubh.Co.Inc.
- Hermuningsih dan Waedani. (2015) *Pengembangan Model Pembelajaran Mata Kuliah Pasar Modal Dengan Metode Simulasi Onlinetrading Di Bursa Efek Indonesia*, Seminar Nasional 7th Digital Information & System Conference (Disc) Universitas Maranata Bandung
- Jalaludin Rakhmat (2007). Persepsi Dalam Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali Pers
- Miftah Thoha. (2003), Kepemimpinan Dalam Manajemen. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Suharman. (2005). Psikologi Kognitif. Surabaya: Srikandi.
- Suhendro, (2012). Model Simulasi Online Trading Bursa Efek Indonesia Dalam Pembelajaran Mata Kuliah Pasar Modal, GEMA TH XXIV/43, hal 999-1013.
- Sugihartono, dkk. (2007). Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sunaryo. (2004). Psikologi Untuk Keperawatan. Jakarta: EGC.

Wahyuningsih, (2005). Meningkatkan logika berpikir Pokok Bahasan Suhu Melalui Model Pembelajaran PBI, FMIPA, UNES, Semarang

Waidi. (2006). The Art of Re-engineering Your Mind for Success. Jakarta: Gramedia.

Wikipedia Bahasa Indonesia. (2009). Simulasi. Tersedia dari: <https://id.wikipedia.org/wiki/Simulasi>

Sumber Presepsi : <http://eprints.uny.ac.id/9686/3/bab%202.pdf>

Sumber Simulasi : <http://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdok/Bab2/2010-2-00424-MTIF%20bab%202.pdf>